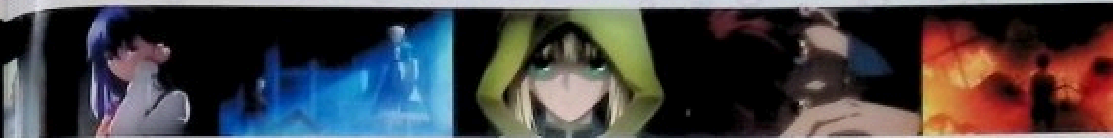

劇場版
Fate/stay night
[Heaven's Feel]
ひとりの少女の秘密が今、語られる。
「Fate/stay night」第三のルート[Heaven's Feel]。
誰にも言えない。誰にも知られたくない。
その思いを抱えて、自分の運命と罪の深さを嘆きながら
間桐桜
ライダー
静かに息を潜めていた少女・間桐桜。
たとえ自分が傷つこうと、
自分が悪いことをしてしまっても。
ささやかな願いが叶えられるのなら、
それだけでも構わない。
いつの日か罰を受けたとしても、少女は祈りつづける。
[Heaven's Feel]に届くまで。
間桐慎二
少女の祈り





士郎と桜の関係で描かれる歪んだ世界

――今回、劇場版「Fate/stay night [Heaven's Feel]」（以下、「HF」）の収録にあたり、お2人はどのような準備で臨みましたか。

杉山　「HF」は、これまで多くの方々から望まれつつも、なかなか映像化できなかった「Fate/stay night」の最終章ですから、劇場版という形で収録ができて単純にうれしかったですね。これまでたくさんの派生作品のなかでいろいろな（衛宮）士郎をやらせていただいてきたのですが、「Unlimited Blade Works」（以下、「UBW」）の第1話（#00）の収録のときに奈須（きのこ）先生（原作者）から、「いろいろな作品で士郎を演じたために、表情が豊かになりすぎている。「UBW」は本編なので当初の朴念仁と呼ばれている士郎のテイストに戻してほしい」とお話ししていただいたんです。「HF」でも原点に返ることを意識していました。

下屋　杉山さんがおっしゃったとおり、私もまずは原点に返らねばと思い、原作ゲームの桜ルート「HF」をもう一度プレイし直しました。今回の桜の立ち位置は、これまでのルートとも、ほかの作品とも違うので、一から真っさらな気持ちで（間桐）桜の役づくりをして、収録に臨みました。

――「HF」は士郎と桜の関係が主軸として描かれます。関係の変化をお2人はどうとらえていましたか。

杉山　原作ゲームの「Fate/stay night」では、士郎のモノローグがたくさんあって、そのなかで、士郎は桜のことを最初、「友人の妹」であり「後輩」としてとらえていて、それがだんだん「女性」として見えてきて、時折はっとさせられるところが出てくる。2人の会話ではそういう変化を意識していました。

下屋　桜としては、おそらく最初は複雑な思いがあったんじゃないかと思うんです。でも、衛宮邸で温かい食卓や士郎といっしょにいる居心地のよさを味わうことで、普通の生活や士郎という存在がかけがえのないものになっていく。その過程をしっかり演じようと思いました。

杉山　士郎は、桜がこれまでどういう生活をしていて、何を考えていたのか知らないんです。だから最初は普通の女の子として接していると、いろいろな違和感に気づいて、徐々に桜の置かれた特殊な環境の片りんを感じ取っていく。そういう細かいところをていねいに積み重ねていくものになっているなと思いました。

下屋　違和感といえば、「先輩のおうちじゃないとご飯をおいしくいただけなくなっちゃったんですから」というセリフも一見かわいらしいセリフなんですけど、桜の隠された部分を知ると、深いセリフなんですよね。

杉山　士郎としては深い意味にはとらえていなくて、（自分に）気を使って言ってくれているんだろうと思っているんですけど……。「Fate」（通称 セイバールート）や「Unlimited Blade Works」（通称 凛ルート）をご存じの方には、違う意味に取れるセリフだと思うんです。「HF」は、見る人によって印象が変わっていく作品になっているのが、すばらしいなと思いました。

――ほかのルートのヒロインである遠坂凛やセイバーも、「HF」では違う印象になりそうですね。

下屋　そうですね。ほかのルートをご存じの方が「HF」をご覧になると、桜が凛に対して複雑な思いを抱いていることがわかると思うんです。先輩（士郎）が凛のことを言うときに、桜は複雑な表情をしているんですが、

桜にとって普通の生活や士郎という存在がかけがえのないものになっていく過程を

下屋則子
間桐桜役



「HF」は、見る人によって印象が変わっていく作品になっている

杉山紀彰
衛宮士郎役



illustrated by ARISA MITSUI

これは「HF」だから描かれる感情表現だなと思いました。

杉山　士郎が凛のことを話すシーンは、「UBW」でも似たようなシーンがあるんですが、そこから少しずつ凛と会話を重ねていって関係性を築いていくんですよね。でも「HF」では、桜の反応がおかしいなと思って、言い訳する必要がないのに言い訳をしたりする。ここから「UBW」と「HF」の展開が変わっていくんだなと。-if-（もしもの運命）を感じるシーンだと思いました。

下屋　セイバーも今回は印象が違いますよね。「UBW」では桜は聖杯戦争に深くかかわっていなかったんですが、「HF」では桜が士郎に聖杯戦争で戦ってほしくないことをはっきりと打ち出していて、セイバーに苦言を呈するシーンがあるんです。そのときのセイバーがすごくせつない表情をするんですよね。

――お2人が考える「HF」を象徴するシーンはどこですか。

杉山　士郎が初めて間桐家に行って、間桐臓硯と話すシーンですね。士郎は間桐家の事情を知らないし、普通に自己紹介をするんだけど、臓硯は士郎が聖杯戦争を知っていると思って具体的なワードを出さずに話しかけてきて、士郎は「何かがおかしい」と感じるという。あそこから「HF」が始まる感じがありました。

下屋　待望のおじい様登場ですね！　これぞ「HF」ですよね。

杉山　（間桐）慎二がひねくれちゃう原因をつくった人ですし。

下屋　偽臣の書を片手にライダーを操る慎二が自信満々で、ちょっとかわいかったです。……私が「HF」らしくて印象的だなと思ったのは、士郎と桜が語り合う、衛宮邸の土蔵のシーンですね。「HF」の2人のシーンはどれも心に残るものになっているんですけど、桜の大事な思い出を打ち明ける土蔵のシーンは特別でした。桜がちょっとずつ素直な気持ちを出していって。

杉山　2人きりで話しているのに、お互いに別のことを考えていて微妙にかみ合わない雰囲気があるんです。

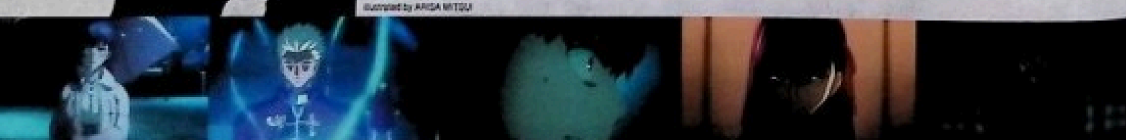
下屋　そうなんですよ。桜は士郎の話に「私とは違う」と思っていて。でも、士郎はその桜の感情に気づいていなくて、温度差があるんですよ。

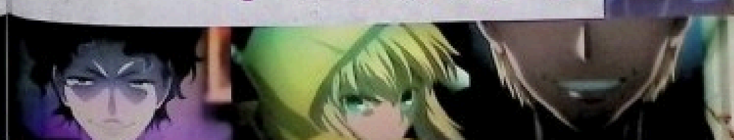
杉山　士郎と桜のシーンで印象的だったのは、家に帰らなくなった桜を慎二が迎えにくるシーンですね。今まで桜が間桐家でどんな生活をしているのか知らなかった士郎が、「先輩のおうちじゃないと……」と言っていたことばの裏にある意味に気づいて、桜がただの後輩ではなく、守ってあげなくちゃいけない存在に変わっていくんです。士郎視点で見るとキーになっているシーンですね。

――最後に全三章でつづられる「HF」の見どころを教えてください。

下屋　士郎は「正義の味方になりたい」という信念をもっていて、一本筋が通っていてブレていない。目の前の人をほうっておけなくて、純粋で真っすぐで。桜はそこが好きになったんです。「HF」ではそんな士郎が、桜というひとりの少女のために「正義の味方になる」という信念がどう変化していくかが見どころになると思います。その士郎がアニメで描かれて、しかもいっしょに演じられるというのが本当にうれしいですね。第二章以降も楽しみです。

杉山　桜の置かれた境遇の過酷さがわかってきて、士郎はほかのヒロインとは違う「救い」が、桜には必要だという思いに至るんですよね。第一章では「正義の味方になる」という信念があっても、ひとりの女の子も救えないという矛盾に士郎はさいなまれていくのですが、今後は士郎なりの答えを出していくことになると思います。ぜひ全三章を楽しみにしてもらえるとうれしいです。







少女の祈り

今まで見えなかったモノがこの物語で明かされていく

監督 須藤友徳

少女の祈り

劇場版「Fate/stay night［Heaven's Feel］」の監督を務めるのはTYPE-MOON作品最初期からのファンであり、10年間アニメ化にかかわってきた須藤友徳監督。その想いをうかがった。

士郎と桜の関係性の変化をていねいに追う

――いよいよ「Fate/stay night」の最終ルート［Heaven's Feel］（以下［HF］）が全三章で公開されます。劇場版の発表は2014年に開催された「Fate Project 最新情報発表会」でした。当時の発表はサプライズとして行なわれましたが、当時はどんなお気持ちだったのでしょうか。

須藤　［HF］が好きな人だったら喜んでもらえると思っていましたし、発表会の会場に来ている人はそもそも「Fate」シリーズが好きな人だろうと思っていました。だからプレッシャーみたいなものはありませんでしたね。あのときは［Unlimited Blade Works］（以下［UBW］）のアニメ化の発表もあって、その大変さもありましたし。

――その大変な［UBW］をつくり終えて、須藤監督は［HF］第一章「I.presage flower」をどのように組み立てていったのでしょうか。

須藤　最初にプロットをつくるにあたって、原作ゲーム「Fate/stay night」の各ルート（セイバールート［Fate］、凛ルート［UBW］、桜ルート［HF］の3つのルート）の物語上のターニング・ポイントを整理していったんです。それを踏まえたうえで［HF］のドラマがより効果的になるように時系列やシーンを再構成していきました。たとえば原作ゲームでは昼は学校で学園生活を送り、日没になると外でサーヴァント同士の戦闘が行なわれるという大きな流れがあるんですが、これをアニメでやるとちょっとテンポが悪いなと思ったので、この辺りも再構成をしていきました。

――［HF］を再構成するにあたり、奈須きのこさんとホン読み（脚本打ち合わせ）をされたかと思いますが、どんなやりとりをされましたか？

須藤　原作ゲームは基本プレイヤー目線で描かれているので、一部のサーヴァント同士の戦いは原作ゲームでは描写されていないこともあるんです。でも今回の劇場版にするうえで、その戦いや戦闘で使われた宝具をしっかり描いておかないといけないところがあって、そのあたりをどのように映像化していくかを確認しました。

――今回のヒロイン、間桐桜をどんな女の子としてとらえていますか？

須藤　桜は表向きは、聞き分けのいい女の子なんですが、実は精神的には（今回の登場人物の）誰よりも未熟なところもあるんです。その未熟な心を固い城壁のような精神力で覆っているんですね。だから、我慢強い。どんなことがあっても、自分のナイーブな部分は誰にも触らせていない。間桐臓硯はいろいろな罠をめぐらせて、その城壁を崩そうとしているんだと思います。

――今回の［HF］では、衛宮士郎と桜の関係が濃密に描かれるのだと思います。2人の関係をどのように描こうとお考えでしたか。

須藤　士郎は桜のことを最初「友人の妹」としてとらえているんですが、だんだん彼女とともに生活して、彼女の成長を見ていくうちに思い入れが深くなって「女性」として見るようになっていく。そういう変化を描こうと思っていました。今回は、一本の映画なので、その士郎の心の動きが観客に見えないように、いろいろなシーンを積み重ねていくことで、2人の関係性を見せていければと。

――桜が暮らしている、間桐家の一族が今回はフィーチャーされますね。

須藤　臓硯は聖杯戦争という儀式をいちばん引っ張ってきた存在なんです。当初の願いは薄れてしまい、変容してしまったのかもしれないですけど、臓硯の怪人っぷりを、今回は描ければいいなと思っていました。臓硯役の津嘉山（正種）さんには、士郎と初対面のシーンは「普通のおじいちゃんでお願いします」とお話ししました。

――一見、普通のおじいちゃんなのに……。そのシーンが楽しみです。間桐家の長男である慎二も今回は活躍することになりそうですね。

須藤　慎二は、今回かなり重要な役どころになっていますよね。そこまで大事に描いていかないといけないなと考えています。

――士郎と、彼が召喚したサーヴァント・セイバーの前に立ちはだかるサーヴァントたちも気になります。

須藤　バーサーカーは圧倒的に強い存在ということを描ければいいなと思っています。バーサーカーが一歩前に出たら、一歩退くしかない。その迫力や圧力を出していきたいです。

――慎二が従えるライダーも活躍が楽しみなサーヴァントです。

須藤　［HF］にはライダーの見せ場がありますからね。原作をご存じない方もぜひ、ライダーの活躍を楽しみにして欲しいです。

――［UBW］にも登場した大人勢のキャラクターたち……士郎の保護者代わりを務めている藤村大河や、聖杯戦争の審判役の言峰綺礼はどのように描かれているのでしょうか。

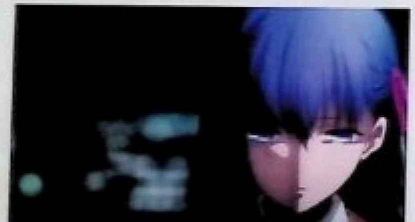
須藤　大河は士郎の養父である衛宮切嗣が存命中から知っていて、［HF］において大河は士郎と切嗣との関係をつなぐ大事な存在ですし、士郎よりも年上の存在として、「面倒見」と直接的に声をかけるのではなく間接的にサポートする存在として描ければいいなと思っています。言峰綺礼は……彼が出てくるとほっとしますね。彼が登場すると不穏な空気が流れはじめるんですが、その不穏な感じが出ると「Fate/stay night」らしくて安心できるというか（笑）。

――「Fate」らしさということでは、今回の劇伴は「Fate/Zero」でごいっしょしている梶浦由記さんが担当されていますね。

須藤　梶浦さんとは劇場版「空の境界」からごいっしょしてきて、今回は「空の境界」と同じように「女性主人公の世界を女性的な感性で音楽をつけてほしい」と思っていたんです。「Fate/stay night」という作品においても、［UBW］のような英雄的な作品は深澤（秀行）さん、［HF］のような女性的な作品は梶浦さんとそれぞれ違った一面が出てくるといいなと思っています。

――「劇場版［HF］」の公開を楽しみにされているファンの方々に、メッセージをいただけますか？

須藤　第一章である「I.presage flower」は、共通ルート（「Fate/stay night」の物語の導入にあたる聖杯戦争開幕前の3日間）があったりして、本格的な物語が始まるまでが長かったりして、劇場映画という2時間の尺に収めることは大変でした。まずは第一章をぜひお楽しみいただきつつ、第一章以降も楽しみにしていただけるとうれしいです。





須藤監督キャラクターコメント

間桐桜の少女性

桜は精神的な成長を意図的に阻害されてきたのだと思います。おそらくイリヤよりも精神年齢は幼い。イリヤはそのことを［HF］で気づいてしまうんですね。だからこそ、『Fate/stay night』の次の作品にあたる『Fate/hollow ataraxia』でイリヤは桜に肩入れして応援しているんだと思うんです。そういった流れがつくれればなと思います。

【間桐桜】

Matou Sakura



「先輩、おはようございます――」。優しい声に呼びかけられ、衛宮士郎はまどろみから目覚める。天涯孤独の少年・士郎のそばには間桐桜がいた。彼女は士郎の友人・間桐慎二の妹。約1年半前、けがをした士郎の世話をするために、彼女は衛宮家に通いはじめた。朝食を作り、ともに学校へ通い、いっしょに夕食を囲む。最初のころは家事も何ひとつ満足にできなかったが、家事に打ち込むことで、いつしか士郎に匹敵する料理の腕前を身につけていった。静かで穏やかでひたむき。士郎はそんな彼女に親近感を覚え、2人は家族のような関係を築いていく。

だが、そんな彼女には、士郎に明かしていない秘密があった。彼女の家は間桐家。魔術師の一族であり、あらゆる願いを叶えるという「聖杯」をめぐる戦い「聖杯戦争」における御三家のひとつと呼ばれていた。間桐家長男の慎二は「聖杯戦争」のマスターとして参戦しており、サーヴァントとともに人知れず暗躍していたのだ。桜は何も知らない士郎が「聖杯戦争」に巻き込まれぬように[illegible]……。

「もしわたしが悪い人になったら許せませんか?」

桜が士郎を想う心と彼女に流れる[illegible]運命を呼び覚ます。

【遠坂凛】

植田佳奈



A1. できるの?! いろいろ、どうなるの?! 虫、怖い!! というのが最初の感想でした(笑)。かなりシリアスな話なので、また違った「Fate」になりそうだな、と思いましたね!

A2. バックボーンを知らなければ、儚げな優しい後輩ですね。純粋でいらずて、先輩(士郎)のことが大好きなんだな、って伝わってきます。 あくまで表面は!!!!!!!

A3. すべてを委ねたような、どこか諦めにも似た穏やかさがありますね。純粋でいられるはずがないのに、すべてを飲み込んで、純粋さを感じるのが魅力であり、怖いところでもあります。

A4. 今回の凛は、聖杯戦争における士郎のライバルであり、よき理解者であり、士郎と桜の守護者でもあると思います! 2人をしっかり見守っていきます。

A5. 私の声優人生の代表作です。今までも、これからも、凛とは二人三脚をしながら歩いていきたいですね!



アーチャーを召喚した少女。冬木の管理者・遠坂家の六代目継承者であり、士郎とは同校の同級生。「聖杯戦争」の勝利を一族の悲願としている

須藤監督キャラクターコメント 遠坂凛にある芯

凛は、桜に対して複雑な気持ちを抱いているんですよね。本来は、凛自身が桜を守りたいと思っている。でも、凛にはいろいろなしがらみがあってそれができない。だから、凛は士郎に「(桜を)貴方のところで保護すればいいと思うけど」と言って、その代替行為から凛の心情を表現できればと思います。



弓兵のクラスのサーヴァント。マスターは遠坂凛。弓兵でありながら、白兵戦を得意としている。皮肉屋でキザだが、その本質はお人よし

須藤監督キャラクターコメント アーチャーの行動

[UBW]のときのアーチャーは自分の目的をかなえようと行動していますが、[HF]ではそのすべてがリセットされた状態で登場します。だから[UBW]と同じように、アーチャーは士郎に対しては表面的に冷たく接しているんです。その後[HF]では、自分(アーチャー)の目的がかなえられない状況になっていくことを徐々に感じ取り、同時に士郎が([UBW]とは)違う道を進むかもしれないと。そういうアーチャーの心情をどう演出するかは楽しみです。

【アーチャー】

諏訪部順一

A1. いつか必ず映像化するだろうとは思っていたので、「ついに来たか!」という感じでした。

A3. 「危うさ」ではないでしょうか?

A4. 「見てのお楽しみ」というヤツです。

A5. どれだけ時が経とうとも、向き合うときは常に身が引き締まる作品です。



槍兵のクラスのサーヴァント。マスターは不明。サーヴァントのなかでも最速と言われる敏捷性をもっており、その槍さばきはまるで神速のよう

【ランサー】

神奈延年

A1. 「Fate」の世界に再会できることを心からうれしく思いました。しかも劇場で! 大きなスクリーンと、迫力のサウンドで展開される「Fate」の世界を皆さまにお届けすることができてうれしく思います。

A2. 手折れば枯れてしまう花のよう。

A3. 明るく振る舞う姿の裏にある壮絶な過去が見え隠れして「影のある美少女」であるところでしょうか。守ってあげたくなるような、幸せを願わずにはいられなくなるようなキャラクターですね。

A4. 今回も迫力の戦闘シーンです。さらにスピード感もお楽しみいただけると思います。

A5. 長きにわたり皆さまに愛されている作品ですから、その作品に魅力あるキャラクターとして参加させていただけていることに感謝が絶えません。これからも皆さまの「アニキ」を大切にしていきたいです。

須藤監督キャラクターコメント ランサーの戦い方

「ランサー×真アサシン戦」はアクションシーンの濃さという意味ではかなりのものになったんじゃないでしょうか。TVシリーズのBパート分ぐらいずっと戦闘しっぱなしですからね。高速道路から冬木市・新都、柳洞寺へと目視できる距離にいる相手(真アサシン)を追うというシチュエーションで、「狩猟者」としてのランサーの姿を見せたいなと思いますね。[HF]におけるランサーの見せ場になっていますね。

須藤監督キャラクターコメント 間桐慎二のプライド

慎二は魔術というものを知ってしまったがゆえに、普通の人々が下に見えてしまうという人物です。おそらく慎二にも魔術を身につけようと努力していた時期があったと思うんですけど……。慎二の行動が、士郎が(桜に対する)心を動かすことになるので、彼の心情や行動を大切に描こうと思っています。調子に乗って登場するあたりは[UBW]と同じなのですが、[HF]では慎二の悔しさを感じてもらえたらいいなと思っています。

【間桐慎二】

神谷浩史

ライダーを使役する間桐家の長男。プライドが高く、同じクラスに通う士郎はそんな慎二の性格を「あれが慎二の味」と語る。妹の桜に厳しく接している



【ライダー】

浅川悠

A1. ライダーはなかなか活躍の場がないままでしたので、いつか陽の目をみせてあげたいと思っていました。まさか劇場で彼女の活躍の場をいただけるとは思ってもいなかったので非常にうれしいです。……今度こそ出番がたくさんあるといいな。

A2. 何か強さのある子だなあ――ライダーと組んだらいろいろな意味で怖いペアだなあ、と思いました(笑)。

A5. いろいろな意味で、声優である自分を助けてくれている作品です。



騎兵のクラスのサーヴァント。マスターは間桐慎二。慎二の命令に従って「聖杯戦争」と無関係な一般人を襲っていた。鎖付きの短剣を武器とし、高い機動力で翻弄する



【バーサーカー】

アインツベルンに召喚された「狂戦士」の英霊。人間性は失われているものの、マスターであるイリヤを守ろうとする意思は強い

キャストQ&A

[HF]の収録に参加したキャスト10人にアンケートを実施。作品に懸ける思いとは――?

Q1.「Fate/stay night[Heaven's Feel]」が劇場映画化されると聞いたときの感想。

Q2.今回の物語のヒロイン「間桐桜」という少女の印象。

Q3.「間桐桜」という少女の魅力をどこに感じますか?

Q4.今回の物語でのご自身のキャラクターのアピールポイントをお聞かせください。

Q5.あなたにとって「Fate」シリーズはどんな作品ですか?



【間桐臓硯】

津嘉山正種

間桐家の家長・間桐家の実質的な当主。慎二と桜の祖父であり、「聖杯戦争」に深く関係している……





魔術の名門アインツベルン家が必勝を期して派遣したマスター。現界させるだけで膨大な魔力を消費するサーヴァント・バーサーカーを難もなく使役している

【イリヤスフィール・フォン・アインツベルン】

門脇舞以

A1. 遂に時が満ちたのですね……。

A2. みんなの大切な年下の女の子。

A3. 衛宮邸で見せる笑顔と、それを[illegible]、声。

A4. 「ん、これって……」と思うセリフがところどころにありました。

A5. 限りない出会いを与えてくれる作品です。

少女の祈り

セイバー役
川澄綾子

桜の最も幸せな瞬間を最も美しい映像で

――川澄さんは劇場版『Fate/stay night [Heaven's Feel]』にどんな印象をおもちでしょうか。

川澄　[HF]は原作ゲーム『Fate/stay night』の3つ目のルートですが、2本目のルートの[Unlimited Blade Works]が本当に気持ちいい「ヒーローもの」だったので、続けてプレイした人はびっくりするだろうなと思っていました。でも、これが最後の章であり、これもひとつの『Fate/stay night』の答えなんですよね。私は「イヤミス（イヤな気分になるダークなミステリ小説）」や救いようがないホラー作品が好きなこともあって（笑）、[HF]にはそれほど抵抗感がありませんでしたし、何よりもヒロインの桜が魅力的だと感じました。彼女には女性らしい一面があるというか。世界を相手にするのではなく、ひとりの男性のために行動するというところは、すごく魅力的に思えましたね。

――桜がお好きなんですね。

川澄　セイバーとは真逆の魅力と言うか。セイバーのあり方は少し美し過ぎるところがあって。彼女は「国や民」のために行動していて、「自分自身」が抜けているので、「あこがれる」ことはできても「共感」はしにくい存在だと思います。もちろん桜に対して、同類嫌悪のような気持ちを感じる女性の方もいると思いますし、女性のイヤな一面を見たと感じる男性の方もいるかもしれないと思うんですよね。でも、私はそんな桜がたまらなく好きなんです。[HF]は確かに「痛い」シーンがあるんですけど、[HF]だけに限らず、そもそも『Fate/stay night』という作品には、あちこちに毒のようなものがあったと思うんです。[HF]だけが強烈なわけではないし、むしろすっきり歩みたいなものを感じるんじゃないかと。

――今回の第一章「presage flower」で映像を見るのを楽しみにしているシーンはどこですか。

川澄　やっぱりサーヴァントの戦闘シーンは楽しみです。特に真アサシンとの戦闘シーンは、今まで収録したことがないシーンでしたので、とても楽しかったですね。強すぎるし、ずるいし（笑）、セイバー的には戦いにくい相手なので、劇場でこの戦闘シーンを見るのは楽しみですね。バーサーカー戦はサーヴァントたちが人知を超えた戦いをするのだということを見せつけるシーンになっていると思います。

――桜についてはどうですか？

川澄　すでに本会編で見られるシーンなんですが、登校中に桜がくるっと振り向いて「私、先輩のおうちじゃないとご飯をおいしくいただけなくなっちゃったんですから」というシーンは本当にすばらしいなと思いました。下屋（則子／間桐桜役）さんの演技もかわいいし、セリフもかわいい。桜の動きも須藤監督の気合を感じるものになっていると思います。大好きな男性を前にした女の子が、意識にしてしまう「揺れる感じ」が、美しい背景のなかで繊細に描かれていて。おそらく桜の人生のなかで最高に幸せな瞬間なんだろうなと感じました。桜はこの幸せな時間のために、必死に運命にあらがおうとするんだろうなと。第一章では、このシーンをぜひじっくりと劇場で楽しんでいただきたいなと思います。



【キャスター】
田中敦子

A1．長く愛されつづける作品にかかわらせていただける幸せを感じました。
A2．今まで以上に繊細で、大人の女性が垣間見えました。
A3．魔少女なところ。
A4．今回も謎めいています（笑）。
A5．昨年カナダのアニメコンベンションに参加させていただいた際、海外での『Fate』の人気の高さを改めて感じました。ジャパニメーションを代表する作品に参加でき光栄です。

魔術師のクラスのサーヴァント。マスターは葛木宗一郎。召喚したマスターを裏切り、逃亡。魔力が尽きて消滅の危機に瀕しているところを葛木宗一郎に助けられる



キャスターを使役するマスター。衛宮士郎や遠坂凛の通う穂群原学園の教師。2年前から柳洞寺に居候している

【葛木宗一郎】
てらそままさき

A1．えっ！　葛木宗一郎出番ある？
A2．いいですね～少女の恋心。すてきです。
A3．相手への思いを心に秘めているところでしょうか。
A4．ことば少なに死んでいく。
A5．先が読めない作品です。

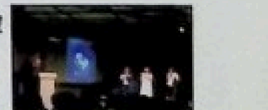


冬木教会の神父。聖堂教会と魔術教会の双方に通じており、今回の「聖杯戦争」の正式な監督役に就任した。約10年前に冬木市で開催された「聖杯戦争」についても詳しい

【言峰綺礼】
中田譲治

A1．『空の境界』に始まり、『Fate/stay night』『Fate/Zero』と映像化され大変うれしく思っていました。そしていよいよ……ついにここまでたどり着いたと感慨ひとしおです。
A2．待たせたね！と言う感じでしょうか（笑）。
A3．能力があるがゆえの孤立感。天真爛漫な少女が、間桐家での抑圧の果てに自壊に至るドラマチックな悲劇の展開で共感する心が哀れを誘うところでしょうか。
A4．全章を通じての士郎との関係性の変化と、皆さんお楽しみのあのシーンですかね？！
A5．言峰綺礼という複雑で魅力的なキャラと出会え、長く演じる機会を与えてくれた重要な作品。こんなにいろいろな展開を見せ長く愛される作品は稀有でしょう。

9月16日開催
京まふスペシャルステージ！イベントレポ



9月16日、「京都国際マンガ・アニメフェア2017」にて「公開まであと1ヶ月！ 劇場版『Fate/stay night [Heaven's Feel]』京まふスペシャルステージ」が開催され、衛宮士郎役の杉山紀彰、間桐桜役の下屋則子、セイバー役の川澄綾子が初参加！　まず《見どころHeaven's Feel》では初公開となるせりふが入った場面カットを前に、桜ルートならではの心のすれ違いや初めて明かされる事実に向け気持ちを新たに役に挑んだ心境を告白。続いて7月に開催された『FGO』の2周年を記念したイベント「Fate/Grand Order Fes. 2017 ～2nd Anniversary～」で3人が描いたイメージイラストにキャッチコピーを付ける《フレーズ Heaven's Feel》へ。これは3人がそれぞれに文章を考え、観客の拍手により1作を選ぶというもので、後日、ポスターとして劇場を飾ることに。川澄「英霊同士のバトルシーンも今までとは違うので、そこも見てほしい」。杉山「これまで士郎にとっての正義を問うなかで、今回は身近な女の子ひとり守れないなんて……という思いがあって、より正義について伝わると思います」。下屋「私のなかで『Fate』は[Fate]セイバールート、[UBW]凛ルートがあって、今回の[HF]桜ルートで完結すると思っていて。明かされることも多いので、初めて知る方も、待っていたよという方も、ぜひご覧になってくださいと思いを語り、幕を閉じた。

少女の祈り
Emiya Shirou
【衛宮士郎】

「……ん。おはよう、桜――」

士郎はその夜も夢を見ていた。それは10年前の記憶。冬木の街に起きた大災害に巻き込まれた幼き士郎は、衛宮切嗣という男に命を救われた。天涯孤独となった士郎は、切嗣の養子となり、切嗣がめざした「正義の味方になる」という夢を受け継ぐことになる。高校に進学してからも、切嗣から学んだ魔術をもとに人助けをする毎日を送っていたが……。呪われた運命は彼を手放さなかった。彼は「聖杯戦争」に巻き込まれ、マスター（魔術師）のひとりとして偶然、サーヴァント・セイバーを召喚してしまう。

セイバーとともにサーヴァントたちと戦い、「聖杯戦争」のマスターたちと対峙する。やがて士郎は、自分の家に通っている少女・間桐桜の兄の慎二が「聖杯戦争」のマスターのひとりであることを知る。士郎は桜を守るために、衛宮邸に桜をかくまうことに決めるのだが……。

「ああ。桜が悪いコトをしたら怒る。誰よりも叱る」

桜を守りたいという思いと、正義の味方になりたいという願いが、やがて士郎のなかで衝突する。そして、士郎が選んだ結論とは。『Fate/stay night』のなかで最も過酷なルート［運命］が開かれる。



須藤監督キャラクターコメント
衛宮士郎という英雄（ヒーロー）

普通の少年ぽさを出そうと思っています。桜に対しては、最初は「友人の妹」という関係だったのですが、だんだん「女性」として見るようになってしまう。でも、なんとかその気持ちを抑え込もうとしているんですね。士郎はこれまで性のにおいがあまりしないキャラクターとして描かれていたのですが、今後の展開に向けて、少しずつそういった部分を出していくことができたらと考えています。



衛宮士郎や遠坂凛の通う穂群原学園の教師。両親を失った士郎の保護者代わりとなる。学校ではしっかり者の教師だが、衛宮邸ではだらしない印象が

【藤村大河】
伊藤美紀

須藤監督キャラクターコメント
藤村大河という温かさ

大河は衛宮家のなかではいちばん年上で、士郎と血のつながりこそないですけど、見守る立場にいる存在です。[HF]では特に彼女がしっかりと保護者として行動してもらおうと考えています。士郎や桜が追い込まれるまでは優しく見守っていて、間接的に助けていくことができればいいなと。



剣士のクラスのサーヴァント。マスターは衛宮士郎。サーヴァントのなかでも最優と言われるクラスでありその名に恥じぬ能力をもつ

【セイバー】
川澄綾子

A1．映像化が難しいと言われていた作品なので、アニメ化、それも劇場版になるということで、とてもうれしい気持ちになりました。発表のときの、ファンの皆さんの喜びの声が今でも忘れられません。
A2．第一印象は、控えめでかわいらしい少女。
A3．その、控えめで大人しい桜が、自分が手放したくないもののために、思いもよらない強さを見せたり、感情を大きく揺らす。人間らしいエゴや揺らぎがとても魅力的です。
A4．今までの『Fate』シリーズでは戦うことのなかった相手とのバトルシーン。
A5．声優人生の半分以上をともに過ごしている、大切、ということばでは表わすことができないほどの存在。セイバーを演じ、『Fate』という作品にかかわることで、たくさんの人に出会い、さまざまな経験を積むことができています。これからも、ともに歩めることを幸せに思います。

須藤監督キャラクターコメント
セイバーの信念

第一章ではセイバーと士郎の関係性が結ばれていく過程をアレンジしている部分があります。膨大なストーリーを再構成するために、大事なセリフを印象的なシーンに使うことで、より効果的にしようとしているんです。そのシーンになるまで、士郎とセイバーは目をあまり合わせていないし、距離を取って歩いていて。『Fate/stay night』を初めて見る観客と同じく「このサーヴァントは何者なんだ？」という気持ちを感じさせられればと思っています。



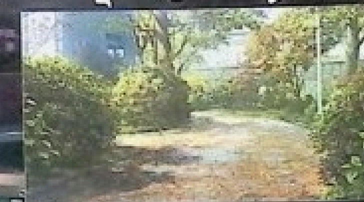
冬木市に現われた謎の金髪の男。言峰綺礼の教会にいるようだが、その本質は謎に包まれている

【ギルガメッシュ】
関智一

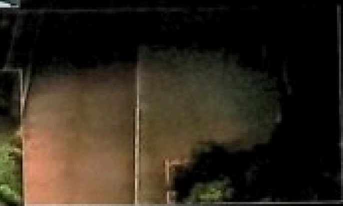
A1．『Fate』は続くよ、どこまでも 野を越え山越え谷越えて～。
A2．どこかはかなげで、それでいて芯の強い、美しくも恐ろしい少女だなと思いました。
A3．存在そのものに強い魅力を感じます。ことばでない視線の投げ方ひとつとってもドキッとさせられます。
A4．ギルガメッシュはいつ、どこで何があってもギルガメッシュ。そこが彼の彼たるゆえんだと思います。その存在自体をお楽しみ下さい。
A5．私にとっての『Fate』は、かけがえのない、代わりのきかないとても大切な愛しい作品でございます。

主題歌「花の唄」Aimer

[HF]の主題歌は歌姫Aimerと梶浦由紀のコラボレーション曲。少女の情念と衝動が静かにほとばしる。Aimerがこの曲との出会いとレコーディングの思い出を語ってくれた。









新たな一歩を踏み出す「花の唄」の女性性

――Aimerさんは今回の主題歌「花の唄」にどんな印象をおもちですか。

Aimer　梶浦（由記）さんから最初にデモ曲をワンコーラス分いただいたんですが、そのときから「すごい曲だな」と思いました。その"すごい"にはいろいろな意味があるんですけど……。まずメロディの構成が独特で驚きましたし、歌詞もシンプルな単語だけなのに、そこはかとない狂気がある。フルコーラスを聴くと、ワンコーラス目とツーコーラス目の歌詞が対比になっていて世界観が広がっていく。梶浦さんにしか書けない曲だなと思いました。

――Aimerさんにとっても新しい挑戦がある曲になりそうですね。

Aimer　私がこれまで歌ってきた曲にはないくらいの"女性性"を感じました。私が自分で歌詞を書くときは、ここまで振り切った女性的な歌詞を書くことをためらっていた部分があったんです。でも、こういう世界観や狂気はすごく好きで、いつか表現してみたいと思っていて。（間桐）桜のピュアすぎるがゆえの姿というか、真っ白すぎて黒くなるような二面性がある歌詞にシンパシーを感じながら歌いました。

――梶浦さんとお会いになったときは、どんなお話をしましたか。

Aimer　レコーディングの前にプリプロ作業が一回あって、そのときに初めて梶浦さんとお会いしました。梶浦さんは楽曲でも存じていましたし、Twitterを拝見していて、とてもかわいらしい方だなと。どうやってああいう曲が生まれてくるんだろうと考えさせられて、ずっとお会いしたいと思っていたんです。梶浦さんが思っているように歌えるかどうか緊張してお会いしたのですが、物腰も柔らかくて、優しくて、歌に対する指示はほとんどなくて、私から、ひとつだけ質問しました。「これは（間桐）桜の唄ですよね？」って。そうしたら梶浦さんから「はい」と。曲についてのやりとりはそれだけです。レコーディングのときに「桜の唄としてつくっているけれど、Aimerさんが歌うために書いたので、自分の曲だと思って、好きなように歌ってください」と言ってくださって。信頼してくださっている感じを一身に受けながら歌うことができました。

――レコーディングはどうでしたか。

Aimer　歌っていると、感情が揺さぶられすぎて、泣いてしまいそうになるくらいだったんです。その感情をコントロールして、心の均衡を保ちながら歌うことを意識していました。サビの部分は（桜の）感情を歌っていて、最後のフレーズは情景を歌っている。そういう歌い分けは、歌っている最中に自然とできていったと思います。歌詞の文字面だけを見ると、ただ謙虚で一歩引いている女の子なのに、歌い方でそれだけじゃなくなってしまう。梶浦さんの楽曲に込めた想いを助長することができればと思っていました。仕上がった楽曲は、私の声がそのまま出ていて、声の震えやゆらぎがそのままある。まるでライブバージョンのようなテイクの印象があります。梶浦さんが自分のボーカルを生かしてくださったのがうれしかったです。

――Aimerさんは「Fate/stay night[Unlimited Blade Works]」の主題歌や挿入歌も歌っています。「Fate」シリーズとのおつきあいも深くなってきましたね。

Aimer　最初に［UBW］のオープニング曲を担当させていただくことが決まったときは、うれしいというよりも期待にこたえられるだろうかという不安のほうが大きいくらいでした。でも「Fate/stay night」のような歴史があって、さまざまな派生シリーズを生んで、多彩に広がる作品を愛しているファンの方々ならば、ちゃんといいものをつくればわかっていただけるだろうと、「Fate」シリーズファンの皆さんへのリスペクトを込めて臨みました。私はこれまで「夜」や「黒（ブラック）」と「白（ホワイト）」の二面性といったモチーフをテーマに曲をつくってきたので、「Fate/stay night」の世界観は個人的にひかれるところがあったんです。出会えてよかったなと思う作品でした。

――［UBW］のオープニング曲「Brave Shine」はAimerさんにとって大事な曲だとか。

Aimer　実は今だから言えることなんですが、「Brave Shine」の制作期間中に行なっていたライブで、私の声がまったく出なくなってしまったんですね。ほぼ2時間くらい、歌おうとしてもうまく声が出ないという状態になってしまって。でも、お客さんたちは帰らずに応援してくださったというライブだったんです。それで、もう今後はステージには立てないかもしれないなという心境のなかで歌詞を書いたんです。だから、衛宮士郎の想いと自分の気持ちが重なって、絶対にまたはい上がってやるというような決意を歌詞に込めることができました。自分にとっても決意の曲になっています。

――思い入れの深い「Fate/stay night」で「花の唄」という新たな「桜」の歌が披露されるわけですね。

Aimer　「エンドロールが流れたときに、この曲がどんなふうに聞こえるんだろうね」と梶浦さんがおっしゃっていたんですが、私もそれが楽しみです。私にとっても大事な一歩を踏み出す曲になりました。ぜひ劇場で聴いていただきたいです。

感情を揺さぶられて泣きそうになってしまいます

少女の祈り

期間生産限定盤　10月11日水発売

「花の唄 / ONE / 六等星の夜 Magic Blue ver.」



劇場版「Fate/stay night [Heaven's Feel]」キャラクターデザイン・須藤友徳描き下ろしイラストスペシャルパッケージとして登場！　2018年3月末日までの期間生産限定なのでお早めに！　期間生産限定盤（CD+DVD）本体1500円+税

「ONE / 花の唄 / 六等星の夜 Magic Blue ver.」初回生産限定盤（CD+DVD）本体1500円+税、通常盤（CD）本体1250円+税、SMEレコーズ